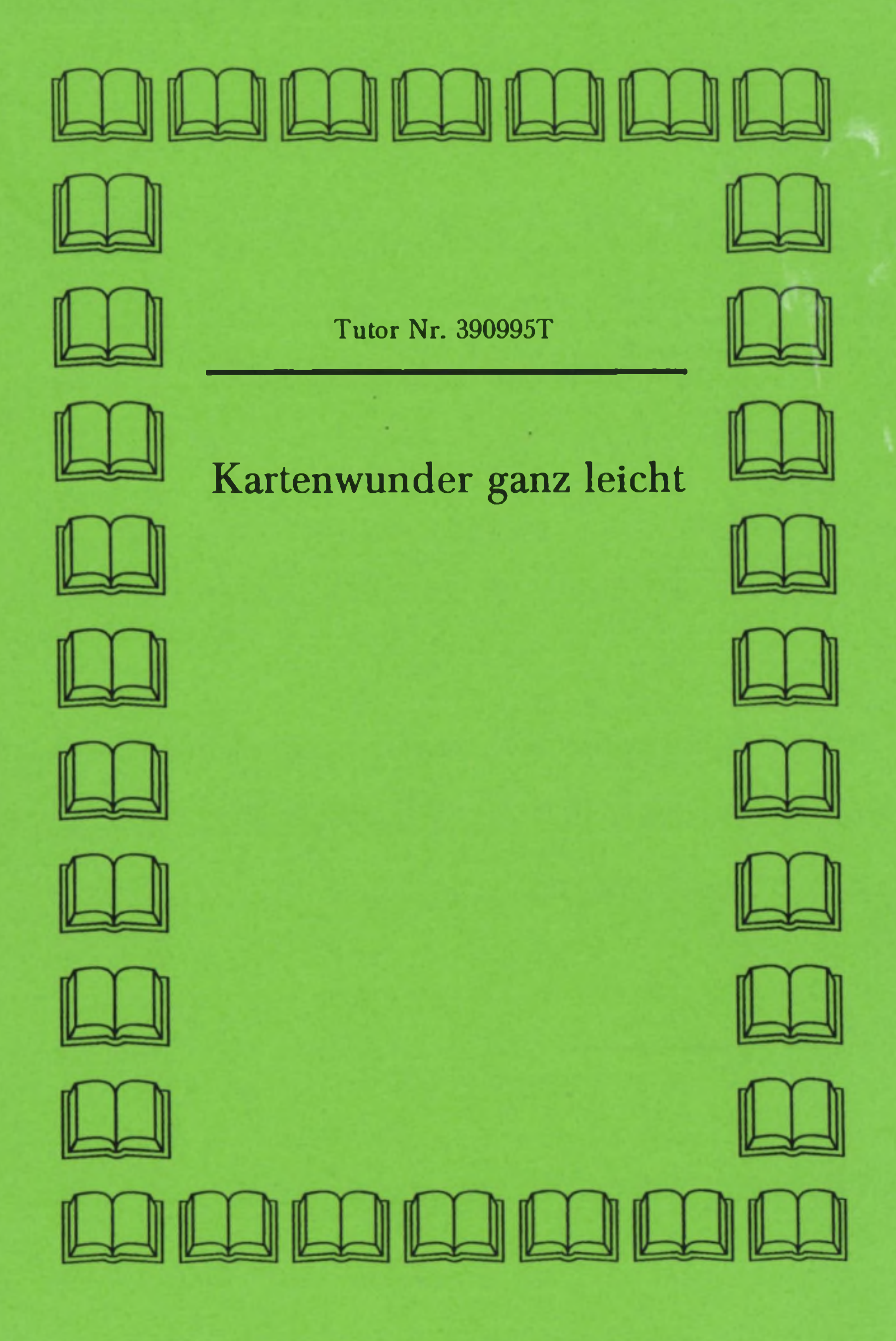


Tutor Nr. 390995T

Kartenwunder ganz leicht

Kartenwunder ganz leicht

Es ist allgemein bekannt, daß die Literatur der Zauberkunst überwiegend (mehr als die Hälfte aller beschriebenen Kunststücke) aus Kartentricks besteht. Wer Zugang zur Fachliteratur hat (und wer hat das hierzulande nicht?) verfügt über genügend Material für sein Programm. Ein Problem ist aber, welche Kunststücke man aus dieser Schatzkammer auswählen soll. Und das ist des Pudels Kern. Denn Kartentrick ist nicht gleich Kartentrick.

Das erste Kriterium ist der Effekt. Der soll möglichst interessant, spannend und überraschend sein, abseits der „Ziehen-Sie-eine-Karte„-Masche. Und sofort reduziert sich die Menge der zur Verfügung stehender Kunststücke erheblich. Denn über 90 % der Kartenkunststücke sind auf dieser Basis aufgebautTrotzdem bleibt immer noch genug Material. So viel, daß ein Menschenleben nicht ausreichen würde, alle verbliebenen Kunststücke einzustudieren. Und das letzte Wort (Einstudieren) ist der Schlüssel für das zweite Kriterium: Soll es ein Kunststück sein, das auf Fingerfertigkeit beruht, oder lieber ein sogenannter „Selbstgänger„? Hier scheiden sich die Geister:

Der Eine schwört auf kunstvolle Kartengriffe, der Andere bevorzugt solche Kunststücke, die man aus dem Stegreif vorführen kann. Wenn ich hier meine Meinung äußere, geschieht das völlig unverbindlich. Das ist meine Meinung, niemand muß sich daran halten.

Ich habe ein seltsames Verhältnis zu Fingerfertigkeits-Kunststücken. Als junger Amateur, während meiner Studienzeit, versuchte ich alle Griffe einzuüben, die mir damals zugänglich waren. Und ich bin damit nicht schlecht gefahren. Heute verwende ich zwar höchstens einen Bruchteil der eingeübten Griffe, aber durch die Übungen habe ich eine Geschicklichkeit, und eine Eleganz der Bewegungen erlangt, die man sonst kaum erreichen kann. Deshalb mein Rat an alle jungen und weniger jungen Zauberkünstler: Üben, üben und üben!

Ob man dann die eingeübten Griffe auch anwendet, steht auf einem anderen Blatt. Als Berufler habe ich sehr bald herausgefunden, daß wenn ich mich auf komplizierte Griffe konzentriere, ich mich nicht in genügendem Maße der Präsentation widmen kann. Das ist aber – das können Sie mir glauben – wichtiger als alle Griffe, Tricks und Finten. Am Tisch, im privaten Kreis könnte ich ruhig alle auch noch so komplizierte Griffe ver-

wenden (einen Teufel tue ich das!); als Profi kann ich es mir nicht erlauben.

Auch ein besonderes Erlebnis hat mich in meiner Einstellung verstärkt: Unsere Zirkelsitzungen fanden eine zeitlang im hinteren Saal einer Gaststätte statt. Vorne, in der Schenke, warteten Studenten der nahen Universität auf das Ende der Sitzung, und dann baten sie uns, ihnen etwas „vorzuzaubern„. In unserem Kreis haben wir mehrere Freunde, die alle gängigen Griffe der modernen amerikanischen Kartenliteratur beherrschen. Sie geizten auch nicht damit, die Geschicklichkeit ihrer Finger zu beweisen. Vom Bogenmischen bis zum Dreifachabheben, vom Emsley-Count bis zu Twisting of Aces, haben Sie alles angewandt. Und ich muß sagen, sie ernteten auch reichlich Beifall bei den Studenten.

Bis dann eines Tages einer der Studenten fragte: *„Und der alte Herr? Kann er nichts?* „Mit „altem Herr„ hat er mich gemeint. Ich sagte darauf: *„Mein lieber Freund, ich beherrsche die Kartenkunst nicht so gut wie meine jungen Kollegen hier, aber vielleicht kann auch ich Ihnen etwas zeigen. Bitte, mischen Sie das Kartenspiel!„* Und dann führte ich ein Kunststück vor, das automatisch abläuft, wobei der Zuschauer alles selbst macht.

Am Ende des Kunststückes ertönte kein Applaus. Es herrschte erstaunte Stille. Dann sagte der Student: *„ Wißt ihr, ihr seid clever mit den Fingern. Ihr macht etwas. Man kann nicht erkennen was, aber es ist zu sehen, daß ihr etwas macht. Aber er* (hier deutete er auf mich), *er macht keine Tricks! Er hat die Karten nicht einmal berührt! Wie hat er das gemacht?„*

Ich weiß nicht, ob meine jungen Kollegen daraus etwas gelernt haben. Für mich war klar (und gleichzeitig die Bestätigung meiner Auffassung), daß indem ich zeige, daß ich über eine große Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit verfüge, ich den Zuschauern eine Erklärung liefere: „Der Zauberer ist eben geschickt.„ Und dadurch ist jeglicher „Zauber„ weg! Die Sache ist erklärt, wenn auch dürftig, aber es ist kein Rätsel mehr, nichts „Magisches„.

Es wirkt genau so, als wenn König Lear während der Vorführung der Shakespeare-Tragödie, seinen künstlichen Bart abnimmt. Das Wichtigste in der Zauberkunst, die Illusion, ist weg! Dagegen, wenn die Zuschauer keine Erklärung für das scheinbare Wunder haben, erliegen sie trotzdem dem „Zauber„. Genauso, wie man im Kino bei einer traurigen Szene weint, obwohl man weiß, daß der Darsteller in Wirklichkeit nicht gestor-

ben ist. Aber der Zauber des Moments, die Illusion, das Märchen ist gegeben.

Ich möchte noch einmal betonen: Ich will niemanden abraten, Fingerfertigkeitsübungen zu machen. Ganz im Gegenteil. Doch ich bin dafür, daß Kunstgriffe möglichst spärlich (wenn überhaupt) angewendet werden. Doch – wie gesagt – das ist nur meine subjektive Meinung, die für niemanden zwingend ist. Für diejenigen aber, die lieber als Zauberkünstler und weniger als Fingerjongleure wirken möchten, habe ich in diesem Tutor einige äußerst wirkungsvolle Kunststücke zusammengestellt, die keinerlei Fingerfertigkeit benötigen. Es sind teilweise bekannte, teilweise von mir überarbeitete oder gar von mir erschaffene Kunststücke. Sie werden einen erfahrenen Zauberkünstler nicht vom Hocker hauen, aber auf Laienpublikum üben sie eine enorme Wirkung aus. Beginnen wir gleich mit einem wirklich uralten Kunststück, das aber, trotz seiner enormen Wirkung auf die Zuschauer, äußerst selten vorgeführt wird:

DO AS I DO

Den Titel könnte man mit „tue was ich tue„ übersetzen, und tatsächlich, das Kunststück ist auch unter dem Namen TUWIT beschrieben worden.

Effekt

Ein Zuschauer und der Magier mischen je ein Kartenspiel gründlich. Dann tauschen sie die Spiele aus. Jeder wählt aus seinem Spiel frei eine Karte, die dann im Spiel „begraben„ wird. Die Spiele werden jetzt wieder ausgetauscht. Der Zuschauer wählt jetzt aus dem Spiel des Magiers die Karte heraus, die er vorhin aus dem anderen Spiel gewählt hat. Der Magier sucht wiederum aus dem Spiel des Zuschauers die Karte heraus, die er aus seinem eigenen Spiel gewählt hat. Es stellt sich heraus, daß beide die gleiche Karte gewählt haben. Eine absolute Übereinstimmung.

Zubehör und Vorbereitung

Sie brauchen wirklich nichts anderes, als zwei gleiche Kartenspiele. (Wenn möglich mit verschiedenem Rücken, es ist aber nicht unbedingt erforderlich.) Vorbereitungen benötigen Sie überhaupt keine.

Vorführung

Lassen Sie den Zuschauer frei eines der Kartenspiele wählen. Sagen Sie dann: *„Um jegliche Möglichkeit einer Manipulation auszuschließen, mischen wir beide das Kartenspiel gründlich.„* Nach dem Mischen sagen Sie: *„Um die Sache noch sicherer zu machen, tauschen wir jetzt unsere Kartenspiele aus. Sie haben jetzt das von mir gemischte Spiel, und ich habe das Spiel, das Sie sorgfältig gemischt haben„.*

Was der Zuschauer nicht weiß ist, daß Sie, nachdem Sie das Spiel gemischt haben, sich die unterste Karte (die Bildseite) angeschaut und gemerkt haben. Das muß aber unauffällig geschehen; Sie dürfen nicht die Bildseite des Spieles anstarren. Gestikulieren Sie lieber mit der Hand, während Sie Ihre Anweisungen geben; dabei haben Sie genügend Möglichkeit das Spiel so zu wenden, daß Sie die unterste Karte erblicken.

Sagen Sie nun: *„Bitte machen Sie jetzt dasselbe was ich mache.„* Während Sie reden, führen Sie alles Gesagte aus; der Zuschauer macht dasselbe. *„Ich lege das Kartenspiel, mit der Rückseite nach oben, auf meine ausgestreckte Hand. Tun Sie bitte dasselbe. Ich greife nun irgendwo, an einer beliebigen Stelle in das Spiel und ziehe eine beliebige Karte dort heraus. Ich achte dabei darauf, daß Sie meine Karte nicht erblicken. Ich darf Ihre Karte auch nicht sehen.*

Ich merke mir die Karte genau und behalte sie in meiner Erinnerung. Merken Sie sich auch bitte Ihre Karte. Dann legen wir beide unsere Karte obenauf das Spiel. So! Dann heben wir beide das Spiel einmal ab und egalisieren es. Somit ist unsere jeweilige Karte irgendwo im Spiel begraben, keiner von uns kann wissen, welche Karte der andere gewählt hat.„

Sie haben hier ein leichtes Spiel, denn Sie brauchen sich die Karte gar nicht merken. Die Karte, die Sie zufällig in die Hand nahmen, spielt keine Rolle. Fahren Sie dann fort:

„Tauschen wir jetzt die beiden Kartenspiele wieder aus. Danke. Jetzt suche ich aus Ihrem Spiel die Karte heraus, die ich aus meinem Spiel gewählt habe. Sie suchen bitte aus meinem Spiel die Karte heraus, die Sie in meinem Spiel gemerkt haben.„

Der Zuschauer handelt nach Ihren Anweisungen, doch Sie suchen nicht die Karte heraus, die Sie sich angeschaut haben. Nein, Sie suchen die Karte heraus, die am Anfang die unterste Karte dieses Spieles war, bevor sie es dem Zuschauer überreichten. Das ist nämlich Ihre Schlüsselkarte.

Die Karte, die sich direkt darunter befindet ist die Karte, die sich der Zuschauer gemerkt hat. Diese Karte nehmen Sie jetzt aus dem Spiel heraus.

Der Zuschauer hält in diesem Moment die gleiche Karte in seiner Hand. Sagen Sie jetzt: *„Halten wir beide unsere Karte hoch, aber mit der Rückseite zum Publikum. Ich werde bis drei zählen, und auf Drei drehen wir beide unsere Karte gleichzeitig um.„*

Wenn die Karten umgedreht werden, sehen die Zuschauer mit Erstaunen, daß beide Karten identisch sind. Sagen Sie: *„Zwei Seelen, ein Gedanke! Haben Sie mich jetzt beeinflußt, oder habe ich Sie hypnotisiert? Sie sind auf jeden Fall ein ausgezeichnetes Medium. Ich danke Ihnen!„*

Ich weiß aus Erfahrung (sogar auf großen Bühnen!), daß dieses Kunststück immer großen Erfolg bringt. Und auch der Zuschauer kehrt zufrieden auf seinen Platz zurück; er hat doch bei einem wunderbaren Kunststück mitgemacht. Ja, am Ende wurde er sogar als gutes Medium gelobt.

DO AS I DO mit einem Spiel

(Original Astor)

Es ist mir passiert, daß ich das oben beschriebene Kunststück vorführen wollte, dabei fiel mir aber ein, daß ich nur ein einziges Kartenspiel dabei hatte. Nach kurzem Nachdenken hatte ich die Lösung, und seither führe ich das Kunststück gerne vor, besonders, weil ich damit auch Zauberkünstler überraschen kann. Der Verlauf ist wie folgt:

Ich mische das Kartenspiel gründlich. Dann bekommt der Zuschauer das Kartenspiel mit der Bitte, es ebenfalls gründlich zu mischen, und mir zurückzugeben. Ich nehme – ähnlich wie vorhin – eine Karte aus dem Spiel, merke sie (scheinbar), lege sie oben auf das Spiel, das ich dann abhebe. Ich kommentiere meine Aktion: *„Ich lege das Spiel, das Sie gemischt haben, mit der Rückseite nach oben auf meinen Handteller. Irgendwo aus dem Spiel fische ich nun eine Karte heraus, schaue sie mir an und merke sie mir. Dann lege ich die Karte oben auf das Spiel, und letzteres wird jetzt abgehoben. Ich egalisiere die Karten, damit Sie meine Karte nicht finden können. Jetzt bekommen Sie das Kartenspiel wieder.„*

Bei der Übergabe merke ich mir unauffällig die unterste Karte des Spieles. Dann sage ich: *„Jetzt machen Sie dasselbe, was ich gemacht habe. Greifen Sie irgendwo aus dem Spiel eine Karte, und merken sich diese.*

Legen Sie jetzt die Karte oben auf das Spiel und heben Sie jetzt das Ganze ab. Bitte egalisieren Sie die Karten gut. Jetzt geben Sie mir bitte das Spiel zurück. – Danke –„

Sobald ich das Spiel bekommen habe, sage ich: *„Jetzt suche ich aus dem Spiel die Karte heraus, die ich mir gemerkt habe.„* Was ich aber mache, ist folgendes: Ich suche zuerst die Schlüsselkarte heraus, die ich bei der Übergabe des Spieles gemerkt habe. Die Karte, die direkt darunter liegt, ist die Karte des Zuschauers. Ich nehme aber nicht diese Karte heraus, sondern das Pendant dieser Karte. Das heißt, die gleichwertige Karte derselben Farbe. Wenn die Karte des Zuschauers zum Beispiel die Herz Zehn war, dann nehme ich die Karo Zehn aus dem Spiel; war seine Karte die Kreuz Dame, dann nehme ich die Pik Dame heraus.

Dann bekommt der Zuschauer das Spiel mit der Bitte, jetzt seine gemerkte Karte aus diesem herauszunehmen. Werden beide Karten gleichzeitig vorgezeigt, stellt sich heraus, daß beide – bis auf das genaue Symbol – identisch sind.

Eine Variation

Wenn ich merke, daß sich jemand in der Gesellschaft befindet, der das Kunststück von mir einmal gesehen hat, variiere ich die Sache. Dann nehme ich nämlich die Karte des Zuschauers heraus. Wenn er dann das Spiel bekommt, sucht er vergeblich seine Karte darin. Ich frage ihn, welche Karte er hatte. Sobald er seine Karte nennt, sage ich: *„Das ist nicht möglich! Diese Karte habe ich gewählt!„* und zeige die Karte vor.

NOBODY DOES AS I DO

Eine sehr populäre Art der Kartenkunststücke ist die, bei der zwei Personen (meist der Vorführende und ein Zuschauer) scheinbar auf verschiedenen Wegen zu gleichem Resultat kommen. (Siehe DO AS I DO.) Das vorliegende Kunststück führt das Thema ad absurdum, indem hierbei zwei Personen auf dem gleichen Weg zu verschiedenen Resultaten kommen.

Den gleichen Effekt hat man bereits mit Hilfe von Trickkarten erreicht; die hier beschriebene Version bietet eine Möglichkeit ihn mit normalen Karten, ohne besondere Fingerfertigkeit vorzuführen. Das ermöglicht nicht nur eine improvisierte Vorführung, sondern auch verschiedene,

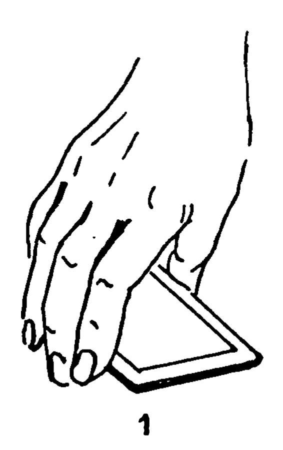
recht amüsante Varianten. In diesem Tutor werden zwei beschrieben, aber es ist leicht, mit dem gleichen Prinzip auch andere zu kreieren.

Zuerst ist es wichtig, die richtige Handhabung kennenzulernen. Was der Magier scheinbar und der Zuschauer in Wirklichkeit tuen, sieht folgendermaßen aus (bitte, machen Sie unbedingt mit den Karten in der Hand mit):

1) Fünf Karten werden mit der Rückseite nach oben in der rechten Hand gehalten, wie in der Abbildung 1 dargestellt. (Bitte, beachten Sie die genaue Haltung!)

2) Die oberste Karte wird mit der linken Hand weggenommen, mit der Bildseite nach oben gedreht und unter das in der rechten Hand gehaltenes Päckchen (die restlichen vier Karten) geschoben.

3) Die nächste (jetzt oberste) Karte wird mit der linken Hand weggenommen, nicht umgedreht (!) und ebenfalls unter das Päckchen geschoben.



1

4) Die folgende, jetzt oberste Karte wird mit der linken Hand weggenommen, umgedreht (mit der Bildseite nach oben), und unter das Päckchen in der rechten Hand geschoben.

5) Jetzt wird das ganze Päckchen mit der linken Hand erfaßt, um die Längsachse umgedreht (die bisher untere Seite kommt nach oben) und in die rechte Hand zurückgelegt, wo sie genauso gehalten wird wie in der Abbildung 1 dargestellt.

6) Jetzt wird die unterste Karte des Päckchens in die linke Hand genommen. Sie liegt natürlich mit der Bildseite nach oben, wird aber umgedreht (mit der Rückseite nach oben) auf das Päckchen gelegt. (Sie wird also die oberste Karte des Päckchens.)

7) Die linke Hand nimmt erneut die unterste Karte des Päckchens. Sie liegt ebenfalls bildoben, wird deshalb mit der Rückseite nach oben gedreht und wieder **unter** das Päckchen gelegt. (Sie bleibt also die unterste Karte des Päckchens!)

Haben Sie es? Wie Sie sehen, was hier mit so vielen Worten beschrieben wurde (damit die Handlung auch wirklich für jeden klar wird), ist in Wirklichkeit sehr einfach. Wenn Sie es ein- bis zweimal gemacht haben, können Sie die Reihenfolge gar nicht mehr vergessen.

Fächern Sie nun das kleine Kartenpäckchen auf. Was sehen Sie? Alle Karten liegen rückenoben, nur die mittlere Karte liegt verkehrt herum, also mit der Bildseite nach oben im Päckchen. Das ist die natürliche Folge der vorhergegangenen Handlung, die oben in sieben Punkten beschrieben worden ist.

Stellen Sie sich jedoch folgendes vor: Sie verteilen an mehrere Zuschauer je 5 Karten und nehmen selbst auch 5 Karten in die Hand. Nun demonstrieren Sie den Zuschauern sehr deutlich und langsam die oben beschriebenen Handlungen. Die Zuschauer machen gleichzeitig dasselbe mit. Trotzdem, wenn die Päckchen aufgefächert werden, liegt bei jedem Zuschauer – erwartungsgemäß – die mittlere Karte verkehrt herum. Ihre 5 Karten liegen aber geordnet, alle in einer Richtung, mit der Rückseite nach oben! Obwohl Sie und alle Zuschauer immer dasselbe gemacht haben!

Die natürliche Folge ist, daß die Zuschauer eine Wiederholung fordern. Das erfolgt auch, sogar mehrmals hintereinander, aber obwohl die Zuschauer Sie jetzt mit Aufmerksamkeit beobachten, und Ihnen wirklich alles minuziös nachmachen, das Resultat bleibt immer dasselbe: Ihre Karten sind geordnet, die der Zuschauer nicht!

Und das ist gleich der erste Effekt, den Sie mit diesem Trick erzielen können. Sie werden erleben, daß dies fast zur abendfüllenden Unterhaltung werden kann. Aber wie haben Sie das erreicht?

Sehr einfach und leicht. Bitte, erinnern Sie sich noch daran, was in den sieben Punkten der Handlung geschah. Nun, Sie machen diese sieben Punkte durch – mit einigen kleinen Unterschieden. Am besten machen Sie es gleich mit den Karten in der Hand mit:

1. Beim Punkt 1 und 2 machen Sie das, was dort beschrieben worden ist, jedoch Sie legen die Karte nicht genau unter das Päckchen, sondern schieben sie etwas (um etwa 5 mm) nach hinten, Richtung Kleinfinger. Am besten stoppen Sie die Karte tatsächlich mit der Spitze des Kleinfingers; Sie werden schon sehen, wozu das gut ist.

2. (Siehe oben)

3. Beim Punkt 3 schieben Sie die (nicht umgedrehte) Karte genauso weit wie die erste; sie stößt ebenfalls auf den kleinen Finger.

4. Die dritte Karte wird ebenso weit nach hinten geschoben. Daß die Karten so weit nach hinten geschoben worden sind, kann man von oben nicht sehen, denn vorne werden sie von den übrigen Karten, und hinten von Ihrer Hand gedeckt. Da sie alle bis zum kleinen Finger geschoben worden sind, liegen sie schön egalisiert.

5. Hier drehen Sie das ganze Päckchen um und legen es in die rechte Hand zurück, wie unter 5) beschrieben. Die untere Karte schaut vorne eine Winzigkeit unter den anderen heraus. (Es sind zwei Karten, aber man kann dies nicht sehen, weil sie egalisiert liegen!)

6. Jetzt kommt die erste wirkliche Trickhandlung. Sie nehmen scheinbar die unterste Karte heraus, in Wirklichkeit sind es aber die beiden bildoben liegenden Karten. Es ist aber spielend leicht, sie zusammen als eine herauszunehmen, umzudrehen und obenauf das Päckchen zu legen, da sie etwas unter den anderen Karten herausragen. (Deshalb wurden die ersten drei Karten etwas nach hinten geschoben!)

Die zweite Trickhandlung ist ebenso leicht wie die erste war. Sie drehen scheinbar die unterste Karte des Päckchens mit der Bildseite nach unten und legen sie unter das Päckchen zurück, wie alle Zuschauer es tun. In Wirklichkeit aber machen Sie folgendes: Sie befeuchten etwas die Spitze Ihres linken Mittelfingers, und wenn Sie nach der unteren Karte greifen, schieben Sie diese Karte mit der Fingerspitze etwas nach hinten, wo sie – wie vorher, jedoch etwas weiter hinten – von dem Kleinfinger gestoppt wird. Sie ziehen dann mit der gleichen Fingerspitze die zweitunterste Karte heraus, drehen sie bildunten und legen sie wieder unter das Päckchen. Der Kleinfinger schiebt die hinten herausragende Karte sofort zwischen die anderen zurück.

So beschrieben klingt das Ganze ungeheuer kompliziert, aber wenn Sie mit den Karten in der Hand einen Versuch machen, werden Sie sehen, daß es in Wirklichkeit ein Kinderspiel ist. Die befeuchtete Fingerspitze macht es ganz leicht. Und der Trick kann nicht gesehen werden, denn alles geschieht unter Deckung der übrigen Karten! (Bitte, versuchen Sie nicht zu "glissieren", falls Sie diesen Griff beherrschen! Das könnte man sehen! Machen Sie es so, wie oben beschrieben!)

Nun ist es geschehen: Wenn Sie die Karten in Ihrer Hand auffächern, werden Sie sehen, daß sie schön geordnet, alle mit der Rückseite nach

oben liegen. Und jetzt wissen Sie auch, wie Sie den oben beschriebenen Effekt zustandegebracht haben.

Das war ein lustiger Effekt. Sie können aber aus diesem Trick ein echtes Mirakel machen. Sie lassen einen Zuschauer eine Karte frei (wirklich frei) wählen und in das Spiel zurückgeben. Das Einzige was Sie danach erreichen müssen ist, diese Karte auf die zweite Stelle von oben (von der Rückseite des Spieles) zu bringen. Wie Sie dies bewerkstelligen, bleibt Ihnen überlassen. Am einfachsten ist es, die Karte durch Volte oder durch Falschmischen auf die Rückseite des Spieles zu bringen und dann eine weitere Karte nach oben zu legen. Im Prinzip ist es gleichgültig, welche Methode Sie wählen; die Zuschauer wissen nicht was geschehen wird, deshalb messen sie Ihrer Manipulation keine Bedeutung bei. Hauptsache ist, daß die Karte des Zuschauers jetzt als zweite von oben im Spiel liegt. Am besten machen Sie bis jetzt alles nur so nebenbei, als ob das Ganze absolut unwichtig wäre. Der eigentliche Effekt beginnt erst jetzt:

Sie zählen von oben (von der Rückseite des Spieles) zwei Päckchen zu je 5 Karten auf den Tisch und legen das restliche Spiel beiseite. Achtung! Verändern Sie die Reihenfolge der Karten **nicht**! Am besten fächern Sie die oberen Karten etwas auf, nehmen die ersten 5 Karten in einem Paket vom Spiel und legen sie so auf den Tisch. Ebenso die nächsten 5 Karten. Jetzt liegen zwei Fünferpäckchen nebeneinander auf dem Tisch, und in einem dieser Päckchen (im ersten) ist die Karte des Zuschauers als zweite von oben. Dieses Päckchen müssen Sie nun dem Zuschauer forcieren.

Keine Bange, das geschieht ganz ohne Forcieren! Sie fragen einfach den Zuschauer: *"Mit welchem Päckchen sollen wir das Kunststück machen?"* Er wird eines der Päckchen bezeichnen. Ist dies das Päckchen, das seine Karte enthält, dann sagen Sie: *"Gut, nehmen Sie also das von Ihnen gewählte Päckchen zur Hand. Ich werde Ihnen mit dem anderen Päckchen demonstrieren, was Sie damit machen sollen".*

Wählt er aber das andere Päckchen, dann nehmen Sie das gewählte Päckchen in Ihre Hand und sagen seelenruhig: *"Gut! Und Sie nehmen bitte das andere Päckchen in Ihre Hand und machen mir damit alles genauestens nach„.*

So bekommt der Zuschauer auf jeden Fall das richtige Päckchen. Sie werden schon ahnen, was nun geschieht. Ja, ganz richtig: Sie machen ihm die Sieben-Punkte-Manipulation vor, natürlich mit den kleinen Tricks der zweiten Version, während er die erste "unschuldige" Version durchmacht.

Und jetzt Achtung! Sobald alles geschehen ist, drehen Sie beide Ihre Päckchen noch einmal um, damit sie mit der Bildseite nach oben liegen. Dann fächern Sie Ihre Karten auf; sie liegen alle geordnet, bildoben. Im Päckchen des Zuschauers liegt aber eine Karte – die mittlere –mit der Rückseite nach oben. Bevor er sie umdrehen kann, fragen Sie ihn, wie seine freigewählte Karte hieß. Er nennt sie, dreht die Karte um – und seine Karte starrt ihm ins Gesicht!

Tableau!

KÜMMELBLÄTTCHEN AUF ITALIENISCH

Dieses Kunststück gehört zu der Sorte, die von der "Ziehen-Sie-eine-Karte"-Art abweicht und deshalb ausgezeichnete Unterhaltung bietet. Der Effekt ist auch optisch wirksam und die große Überraschung am Ende wirkt wie eine "Bombe".

Zubehör

Sie benötigen zu diesem Kunststück eine schwarze und eine rote Spielkarte, sowie eine Blankokarte. Die beiden ersterwähnten Karten können Sie jedem beliebigen Kartenspiel entnehmen; wenn Sie keine Blankokarte (eine Karte mit leerer, also weißer Bildfläche) haben, bekleben Sie einfach eine beliebige Karte mit weißem Papier oder weißer Selbstklebefolie (Alcor, d-c-fix usw.). Für diese dritte Karte bekommen Sie weiter unten noch alternative Ideen.

Legen Sie die Karten wie folgt aufeiander: Unten (auf der Bildseite des Päckchens) die rote, darüber die schwarze und oben (auf der Rückseite) die Blankokarte. In dieser Ordnung nehmen Sie die Karten zur Hand und können mit der Vorführung beginnen.

Der Effekt ergibt sich aus dem hier folgenden Vortrag. Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf den Handlungsablauf und der Vortrag muß mit diesem synchron ablaufen.

Vortrag

Neulich, bei meinem Besuch in Italien, sah ich an einer Straßenecke – ich glaube es war in Mailand – einige Männer mit drei Karten spielen (1).

Einer von denen hat mir die Spielregeln erläutert: "Diese rote Karte zählt nichts, diese zweite rote Karte auch nichts – merken Sie sich aber diese

dritte, die schwarze Karte (2). Diese müssen Sie im Auge behalten. Wieviel setzen Sie auf diese Karte?" Ich setzte 1000 Lire, worauf der Mann sagte: "In Ordnung. Ich mische jetzt die Karten etwas." (3)

"Wo ist die schwarze Karte?" fragte er. Ich sagte: "Unten", aber dort war eine rote Karte. Ich habe erneut 1000 Lire gesetzt und wettete diesmal "oben", aber dort war auch eine rote Karte. Der Italiener strich meine 2000 Lire ein. Da setzte ich 1000 Lire auf die mittlere Karte, die war aber auch rot (4).

Ich dachte, ich hätte den Schwindel durchschaut. "Moment mal„ sagte ich - "Es sind nicht drei, sondern vier Karten!" Worauf der Mann deutlich zeigte, daß er nur drei Karten hatte (5). "Dann sind es lauter rote Karten!" - war meine Vermutung. "Dann haben Sie ein leichtes Spiel", sagte der Italiener. "Sie brauchen nur auf die rote Karte zu setzten." Klar, dachte ich, und wettete, daß die unterste Karte rot sei; doch dort war jetzt eine schwarze Karte. „Macht 4000 Lire" sagte der Mann. Dann habe ich auf die obere Karte gesetzt, jedoch auch diese war schwarz. Und das war der Fall auch mit der mittleren Karte (6).

Auf diese Weise habe ich 6000 Lire verloren. Doch der Mann sagte: „Ich gebe Ihnen noch eine Chance. Schauen Sie, das hier ist eine schwarze Karte, und diese hier eine rote. Was setzen Sie nun auf diese letzte Karte?"

Plötzlich bekam ich eine ganz schlaue Idee. Ich setzte 4000 Lire und sagte: "Ich wette, daß diese Karte entweder schwarz oder rot ist!" und sah den Mann triumphierend an. Der drehte die letzte Karte nur wortlos um (7). Und ich war um 10.000 Lire ärmer.

Handlung

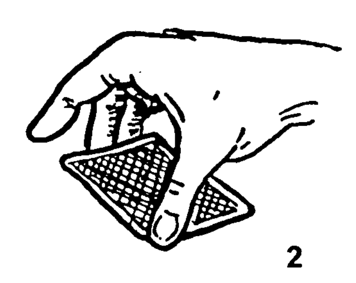
1) Sie halten die drei Karten mit der Rückseite nach oben und fächern sie auf.

2) Sie schließen das Päckchen wieder, egalisieren die Karten und nehmen sie in Ihre rechte Hand. Sie halten die Karten wie in Abb.2. Sie drehen das Päckchen mit der Bildseite nach oben und zeigen die Karte auf der Bildseite (Abb. 3).

   Drehen Sie die Hand wieder in die Lage wie in Abb. 2 zurück, und die linke Hand nimmt anscheinend die soeben gezeigte rote Karte weg. In Wirklichkeit aber zieht der linke Daumen die oberste

(Rücken-) Karte ab. Wenn das Zurückdrehen der rechten Hand und das Abziehen der Karte in einer durchgehenden Bewegung geschieht, bleibt dieser kleine Trick absolut unbemerkt.

Sobald sich die anfangs oberste Karte des Päckchens (rückenoben) in der linken Hand befindet, drehen Sie die rechte Hand wieder um (Abb. 3) und die Zuschauer sehen erneut die rote Karte auf der Bildseite. Dann wird die Hand wieder umgedreht (Abb. 2) und jetzt wird wieder eine Karte in die linke Hand gelegt (auf die erste), aber diesmal ist es tatsächlich die soeben gezeigte rote Karte.


2


3

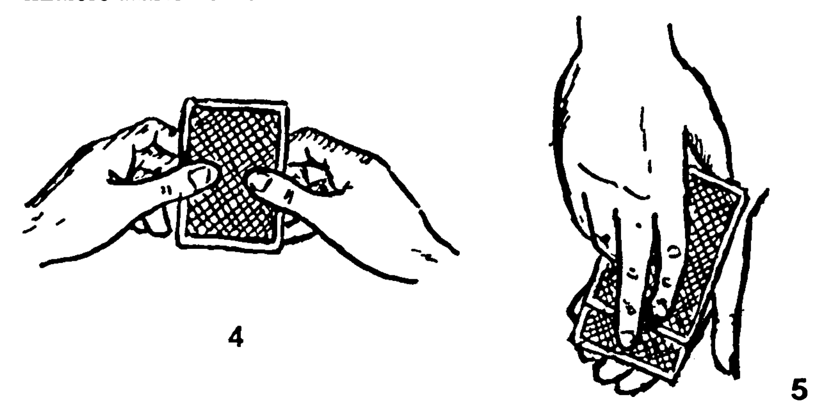
Sie drehen Ihre Hand noch einmal um und zeigen den Zuschauern die schwarze Karte, die dann – ebenfalls rückenoben – auf die beiden anderen in die linke Hand gelegt wird. Die Zuschauer sind völlig überzeugt, zwei rote und eine schwarze Karte gesehen zu haben.

Die Karten liegen jetzt in Ihrer linken Hand, mit der Rückseite nach oben, in folgender Reihenfolge: Oben (Rücken) die schwarze, in der Mitte die rote und zuunterst die Blankokarte.

3) Beim "Mischen" wird lediglich die untere Karte in die Mitte gebracht. Das geschieht so: Halten Sie die Karten zwischen den beiden Händen wie in Abb. 4. Die Karten liegen waagerecht, mit der Bildseite nach unten. Nehmen Sie mit der linken Hand die unterste Karte weg und legen Sie diese auf das Päckchen. Dann ziehen Sie mit der rechten Hand die mittlere der ein wenig aufgefächerten Karten heraus und legen diese auch nach oben, auf die übrigen Karten. Jetzt ist die rote Karte unten, die Blankokarte in der Mitte und oben befindet sich die schwarze Karte.

4) Nehmen Sie die Karten wieder in die rechte Hand wie in Abb. 2 und zeigen Sie den Zuschauern die rote Bildkarte (Abb. 3). Dann legen Sie das Päckchen in die linke Hand. Sie legen den rechten Zeigefinger,

nahe der vorderen Schmalseite, auf die oberste Karte und schieben diese um etwa 2 cm nach rückwärts (zu sich). Dadurch gelangt der rechte Mittelfinger auf die mittlere Karte (Abb. 5). Der rechte Daumen legt sich auf die hintere Kante der obersten Karte. Schieben Sie nun die beiden obersten Karten gleichzeitig (mit der Spitze des rechten Zeige- und Mittelfingers) nach vorne, bis die unterste Karte des Päckchens an Ihren rechten Daumen anstößt. Dadurch liegen die obere und die untere Karte jetzt egalisiert am rechten Daumen, während die mittlere Karte vorne um etwa 2 cm übersteht.



4

5

Erfassen Sie nun die beiden egalisierten Karten an der hinteren Schmalseite mit dem Daumen (unten) und dem Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand (oben). Ziehen Sie sie zusammen nach rückwärts, drehen Sie beide als eine Karte bildoben auf die (mittlere) in der linken Hand, ohne sie loszulassen! (Für die Zuschauer haben Sie lediglich die obere Karte umgedreht und gezeigt, daß diese auch rot ist.) Drehen Sie die beiden egalisierten Karten sofort wieder mit der Bildseite nach unten und lassen Sie sie auf der dritten Karte in der linken Hand liegen. Scheinbar haben Sie nur die oberste Karte zurückgedreht, in Wirklichkeit aber zwei.

Jetzt liegen die Karten wie folgt rückenoben in Ihrer linken Hand: Unten die Blankokarte, in der Mitte die rote und oben die schwarze Karte. Sie fächern diese drei Karten auf, ziehen mit der rechten Hand die mittlere heraus und zeigen, daß diese auch eine rote Karte ist. Sie drehen dann die Karte wieder bildunten und stecken sie in den Fächer zurück, wonach Sie die Karten wieder egalisieren.

5) Sie zeigen, daß Sie wirklich nur drei Karten haben, indem Sie sie einzeln langsam auf die rechte Hand zählen. Das heißt, der linke Daumen schiebt zuerst die obere Karte in die rechte Hand, darauf kommt die mittlere und darauf wieder die letzte (vorher unterste) Karte. Nehmen Sie die Karten wieder egalisiert in die linke Hand. Die Karten wurden dadurch „umgezählt„ und liegen jetzt wie folgt: Unten die schwarze, in der Mitte die rote und zuoberst die Blankokarte.

6) Die Karten werden jetzt als schwarze vorgezeigt. Dies geschieht genauso, wie unter 4) dargestellt. Zuerst wird die untere gezeigt, dann die zwei egalisierten und schließlich die mittlere Karte. Egalisieren Sie jetzt aber die Karten nicht, sondern behalten Sie sie aufgefächert in Ihrer linken Hand.

7) Sie ziehen jetzt mit der rechten Hand die mittlere Karte heraus, drehen sie um (es ist die schwarze) und stecken sie wieder – bildoben – in den Fächer zurück. Drehen Sie jetzt auch die unterste Karte des Fächers mit der Bildseite nach oben; es ist die rote. Zum Schluß drehen Sie auch die dritte Karte um, und jetzt kommt die große Überraschung, da diese Karte keine Bildseite hat.

Werfen Sie jetzt die drei Karten einzeln auf den Tisch; die Zuschauer werden sich auf diese stürzen, um sie gründlich zu untersuchen. Doch vergebens, ein Geheimnis ist nicht zu entdecken!

ꕤ

Die dritte Karte muß nicht unbedingt eine Blankokarte sein. Sie können z.B. ein rotes As und ein schwarzes As verwenden, und als dritte Karte die (sagen wir) Herz Dame. Dementsprechend müssen Sie natürlich auch Ihren Vortrag ändern. Sie sagen nicht mehr „eine rote Karte„ oder „eine schwarze Karte„, sondern „ein rotes As„ und „ein schwarzes As„. Und am Ende, wenn Sie die letzten 4000 Lire wetten, daß die dritte Karte „entweder ein rotes As oder ein schwarzes As„ ist, dreht der „Italiener„ die Herz Dame um und sagt: *„Nein, das ist meine Gehilfin. Sie sagt mir eben, ich soll schnell verschwinden, weil ein Polizist kommt. Ciao!„*

Oder aber Sie gestalten die dritte Karte als Ihre Visitenkarte. Dann sagen Sie, während sie diese umdrehen: *Nein, es ist meine Visitenkarte. Diese können Sie behalten und mich benachrichtigen, wenn Sie wieder ein Spielchen machen möchten.„*

Punx, der leider verstorbene Berufszauberkünstler brachte den Vortrag in „Jiddisch„ und am Ende drehte er die letzte Karte um: Es war eine Visitenkarte mit grüner Schrift. Er sagte: „Das ist meine Visitenkarte, ich heiße Moritz Grün„. Manche selbsternannten „Richter„ haben ihn deshalb für einen Antisemiten gehalten. Er war es aber nicht.

JUMBO KUMMELBLÄTTCHEN

(Von Rolf Andra)

Der Effekt dieses Kunststückes ist so verblüffend, daß die Zuschauer sprachlos vor Staunen sind. Besonders jetzt, wo man es mit Riesenkarten, also auch vor einem größeren Zuschauerkreis, vorführen kann. Benötigt werden drei Riesenkarten: Eine rote, eine schwarze und eine Figurenkarte. Die Figurenkarte ist an der Längsseite eine Winzigkeit beschnitten, sie ist also schmaler als die anderen beiden Karten. Am besten schneiden Sie mit Hilfe eines Lineals und eines sehr scharfen Messers von beiden Längsseiten der Karte einen etwa ½ mm langen Streifen ab. Der Größenunterschied ist so minimal, daß sie nicht auffällt, trotzdem erleichtert diese winzige Präparation die Handhabung gewaltig.

Legen Sie die Karten in folgender Reihenfolge (von der Rückseite beginnend) zusammen: Figurenkarte (Rückenkarte), schwarze Karte und als unterste die rote Karte. Die so zusammengelegten Karten können Sie in ein Etui oder einen Briefumschlag stecken oder mit einem Gummiring umgeben; so sind sie immer vorführbereit.

Vorführung

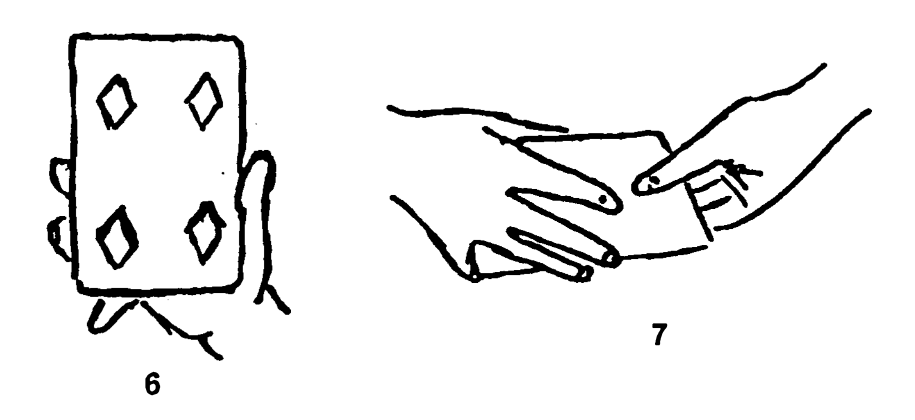
1.) Halten Sie die Karten senkrecht, mit der Bildseite zum Publikum in der rechten Hand: Kleinfinger an der unteren Schmalseite, Zeigefinger auf der Rückseite, Mittel- und Ringfinger an der einen, Daumen an der anderen Längsseite (Abb. 6). So wird die untere Karte von der Bildseite als rote Karte vorgezeigt.

2.) Jetzt wird scheinbar die untere Karte in die linke Hand genommen. In Wirklichkeit ist es die obere, die Figurenkarte, die links abgezogen wird und zwar wie folgt: Senken Sie die Karten nach vorn und in großem Bogen nach links. Die Karten halten Sie jetzt waagerecht. Der linke Daumen zieht die Rückenkarte ab (Abb.7), was sehr leicht ist, da diese Karte schmaler ist als die

anderen. Sofort geht die rechte Hand wieder nach rechts und zeigt wieder die untere Karte.

3.) Inzwischen geht der linke Zeigefinger auf die Rückseite der dort gehaltenen Karte und wenn jetzt die Rechte wieder wie vorher zur Linken kommt, können Sie ganz bequem die vordere Karte abziehen.

4.) In der rechten Hand ist jetzt nur noch eine Karte und zwar die schwarze, die Sie jetzt vorzeigen. Diese wird dann auf die anderen beiden gelegt.



6

7

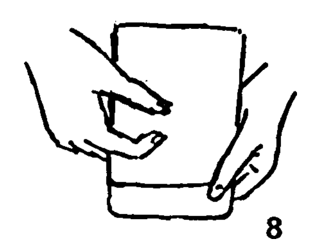
5.) Jetzt mischen Sie wie folgt: Halten Sie die Karten waagerecht (mit der Rückseite nach oben), ziehen Sie die unterste (Figuren-)Karte ab und legen Sie diese nach oben. Dann ziehen Sie die nun mittlere Karte (die schwarze) heraus und legen diese nach oben. Fertig.

6.) Heben Sie die Karten in eine senkrechte Position und zeigen den Zuschauern die untere Karte. Dann geht die Hand mit den Karten sofort in die waagerechte Lage zurück.

7.) Halten Sie die Karten mit der rechten Hand fest, und gleiten Sie mit den Fingern und dem Daumen der linken Hand an die vordere Hälfte der Längsseite. Der rechte Zeigefinger legt sich nun ca. 1 cm von der vorderen Schmalseite entfernt auf die Rückenkarte und zieht diese ca. 5 cm zurück (Abb.8). Diese oberste Karte stößt dabei gegen Ihre Brust. Jetzt legt sich der rechte Mittelfinger auf die zweite

Karte, und Sie gehen mit der linken Hand nach hinten. Dadurch gleitet auch die unterste Karte nach hinten und stößt ebenfalls gegen Ihre Brust, wodurch die obere und untere Karte hinten egalisiert werden. Halten Sie jetzt diese beiden (oberste und unterste) Karten mit der rechten Hand fest und gleiten mit der linken Hand ganz nach vorn an die Längsseite der mittleren Karte. Jetzt können Sie die obere und untere Karte – einwandfrei egalisiert – nach rechts abziehen und diese als die „obere Karte" vorzeigen. In Wirklichkeit haben Sie wieder die untere Karte dem Publikum gezeigt. Die beiden Karten kommen auf die andere zurück. Dieser Griff scheint kompliziert zu sein, aber ein Versuch zeigt Ihnen, daß er ganz leicht auszuführen ist.

8.) Nun breiten Sie die Karten (Rückseite nach oben) fächerartig aus, ziehen Sie die mittlere Karte heraus und zeigen sie dem Publikum. Dann stecken Sie diese Karte wieder als mittlere zwischen die beiden anderen zurück und egalisieren die Karten.



9.) Jetzt werden die Karten gezählt. Sie werden einzeln aus der rechten in die linke Hand gezählt, eine auf die andere, wodurch sich ihre Reihenfolge umdreht. Sie werden also umgezählt.

10.) Dann werden die Griffe 6,7 und 8 wiederholt, laut Vortrag.

11.) Breiten Sie die Karten (Rückseite nach oben) fächerartig aus, drehen die mittlere Karte mit der Bildseite nach oben und stecken diese zurück (bildoben) in die Mitte.

12.) Drehen Sie auch die untere Karte bildoben.

13.) Drehen Sie die obere Karte um. Es erweist sich als eine große Überraschung, da diese eine Figurenkarte ist. Soweit die Griffe, nun folgt der Vortrag. Die Zahlen in Klammern deuten die dabei auszuführenden Griffe an:

"Ich war kürzlich in Italien. An einer Straßenecke spielten einige Männer mit 3 Karten. (Verdeckt auffächern.) Einer hat mir sofort alles genau gezeigt. Er sagte: „Ich habe hier zwei rote Karten und eine schwarze. Die erste rote Karte (1) brauchen Sie sich nicht zu merken, die zweite rote Karte (2) ebenfalls nicht (3) – merken Sie sich nur die dritte, die schwarze

Karte (4). Was setzen Sie auf diese Karte?„ – Ich setzte 1000 Lire und der Mann sagte: „Wir bringen die Karten noch etwas durcheinander (5) – wo ist die schwarze Karte?" – Ich sagte: „Unten", aber unten war die schwarze Karte nicht (6). – – – Ich setzte wieder 1000 Lire und sagte: „Oben„, aber oben war die schwarze Karte auch nicht (7). „Macht 2000 Lire„, sagte der Italiener und strich seinen Gewinn ein. – Ich setzte 1000 Lire auf die mittlere Karte, doch auch hier war die schwarze Karte nicht (8).

"Moment„, sagte ich "Sie haben nicht 3, sondern 4 Karten". Doch der Mann warf die Karten einzeln auf seine linke Hand (9). Nun sagte ich: "Sie haben lauter rote Karten!„. – "Bitte", sagte der Spieler, „was setzen Sie auf eine rote Karte?„ Ich legte wieder 1000 Lire hin und wettete, daß eine rote Karte unten sei, doch dort war jetzt plötzlich die schwarze Karte (6). „Macht 4000 Lire„, sagte der Mann. Ich setzte "oben„ (7) und hatte verloren, ebenso bei „Mitte" (8). 6000 Lire hatte ich verloren, doch der Mann sagte: „Ich gebe Ihnen noch eine Chance. Wenn das die schwarze Karte ist (11) und das die rote (12), wieviel setzen Sie nun auf diese letzte Karte?„ – Ich setzte 4000 Lire, damit 10000 voll würden – aber ich habe gewettet, daß es entweder eine rote oder eine schwarze Karte sei. „Bitte„, sagte der Italiener (13) – – – und ich sagte: „So schnell habe ich noch nie 10 000 Lire verloren!"

FIFTY - FIFTY

Nach den Riesenkarten jetzt ein extravaganter Effekt für die Eckenzauberei mit winzigen, d.h. halben Spielkarten.

Effekt

Zwei Zuschauer wählen aus einer Anzahl von halbierten Spielkarten je eine Kartenhälfte. Es stellt sich heraus, daß sie die beiden Hälften von ein- und derselben Karte gewählt haben.

Zubehör

Sie benötigen zu diesem Kunststück sechs Karten, die in der Mitte in zwei Hälften geschnitten worden sind. Sie können das Kunststück auch improvisiert vorführen, indem Sie sechs beliebige Spielkarten vor den Augen der Zuschauer zerschneiden.

Vorführung

Vorbereitungen benötigen Sie keine. Das Kunststück beruht auf einem mathematischen Prinzip, das aber fast automatisch wirkt, so daß Sie nichts zu rechnen brauchen. Bitte, folgen Sie den hier beschriebenen Anweisungen genau. Das viele Mischen usw. erscheint zwar überflüssig (und ist rein technisch gesehen wirklich überflüssig), hilft aber das Prinzip zu verschleiern und überläßt dem Zuschauer keine Möglichkeit, das Geheimnis zu erforschen. In der Original-Ausführung benötigt man einen Kunstgriff, nämlich: eine Karte muß heimlich abgezogen werden. Diese Schwäche wurde von Astor eliminiert und dadurch die Vorführung nicht nur wesentlich leichter, sondern auch überzeugender gemacht. Ein Grund mehr, dieser Anleitung präzise zu folgen.

Zeigen Sie die zwölf Kartenhälften den Zuschauern und erklären Sie, daß es sich hierbei um einige Karten handelt (nennen Sie keine Zahl!), die in zwei Hälften zerschnitten worden sind. Dies ist sozusagen ein Kunststück für "arme Leute", die sich kein vollständiges Kartenspiel leisten können (Haha).

Geben Sie die Karten einem Zuschauer und bitten ihn, diese gründlich zu mischen. Sobald er die Karten erhalten hat, wenden Sie sich mit dem Rücken zu den Zuschauern und betonen, daß Sie während der ganzen Prozedur nichts sehen können und alles nur durch die Zuschauer ausgeführt wird.

Nachdem ein Zuschauer die Karten gemischt hat, bitten Sie ihn, aus den Karten zwei – möglichst ungleiche – Päckchen zu bilden. Wenn er bestätigt hat, daß dies geschehen ist, bitten Sie einen anderen Zuschauer, eines der Päckchen frei zu wählen, in die Hand zu nehmen, sich abzuwenden und nachzuzählen, wieviel Karten er in seinem gewählten Päckchen hat. Niemand darf erfahren, wieviel es sind. Diese Zahl soll er sich merken.

Nun bitten Sie den anderen Zuschauer (den der gemischt hat), das verbliebene Päckchen in die Hand zu nehmen und – ebenfalls heimlich – nachzuzählen, wieviel Karten er in diesem Päckchen hat. Er soll sich diese Zahl ebenfalls merken.

Danach sollen die Zuschauer die beiden Päckchen wieder vereinigen und erneut gründlich mischen.

Jetzt wenden Sie sich zu den Zuschauern und sagen: *"Sie haben die Karten gemischt, danach zwei Päckchen gebildet, diese nachgezählt und die*

Karten schließlich wieder gründlich gemischt. Ich stand während der ganzen Zeit mit dem Rücken zu Ihnen, so daß ich nichts sehen konnte. Weder ich, noch die anderen Zuschauer können wissen, wieviel Karten Sie jeweils in den Händen hielten. Einzig und allein Sie selbst wissen es. Ich werde Ihnen die Karten, so wie sie jetzt gemischt liegen, einzeln zeigen; bitte, merken Sie sich die Kartenhälfte, die auf Ihre gedachte Zahl fällt.„ (Das Wort "gedachte" muß betont werden.) *„Wenn Sie also zufällig drei Karten in der Hand hatten, dann die dritte Karte, waren es z. B. fünf, dann die fünfte usw."*

(Diese detaillierte Schilderung ist sehr wichtig. Dadurch haben Sie den Zuschauern suggeriert, daß sie je eine Zahl ganz unbeeinflußt "gedacht" haben, außerdem wissen die beiden genau, was sie zu tun haben; so können keine Mißverständnisse vorkommen.)

Halten Sie das Kartenpaket mit dem Rücken nach oben in Ihrer linken Hand, und wenden Sie sich zu dem ersten Zuschauer: *"Zuerst vielleicht Sie! Ich zeige Ihnen die Karten einzeln vor, dabei werde ich laut zählen. Bitte, merken Sie sich die Karte, die auf Ihre gedachte Zahl fällt!"*

Nehmen Sie nun mit der rechten Hand die Karten einzeln von oben (von der Rückseite des Paketes) ab, zeigen sie dem Zuschauer, dabei laut zählend: *"Eins, zwei, drei usw."*, bis Sie die insgesamt zwölf Kartenhälften durchgezählt haben. Sie können den Zuschauer auch auffordern, seine Gesichtszüge zu beherrschen, um die gedachte Zahl – und dadurch die Karte – nicht zu verraten.

Achtung! Legen Sie die erste Karte, nachdem Sie diese dem Zuschauer gezeigt haben, mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Die zweite Karte legen Sie – ebenfalls mit der Rückseite nach oben – auf die erste Karte. Die dritte Karte kommt auf die ersten beiden, die vierte oben darauf usw. bis Sie die letzte Karte (die zwölfte) dem Zuschauer zeigen. Vorsicht! Legen Sie diese letzte Karte nicht auf die anderen, sondern schieben Sie sie zur Hälfte unter das Paket auf den Tisch, schaufeln dieses mit dieser Karte auf und nehmen das Paket wieder in die Hand! Also: Die Karten werden beim Vorzeigen einzeln eine auf die andere gelegt, die letzte Karte kommt aber unter die anderen. Da Sie das Paket mit dieser Karte „aufschaufeln" (es ist eine ganz natürliche Prozedur), fällt dies niemandem auf!

Wenden Sie sich nun dem anderen Zuschauer zu. Zeigen Sie auch ihm die Karten einzeln vor (die Karten einzeln von oben abnehmen, zeigen,

und verdeckt aufeinander auf den Tisch legen) und bitten ihn, sich die Karte, die auf seine Zahl fällt, zu merken. Mit der letzten Karte schaufeln Sie das Paket genauso wie vorher auf. Es ist deshalb wichtig, damit die Zuschauer keinen Unterschied bei den beiden Verfahren sehen.

Nun sagen Sie: *"Sie haben, meine Herren, je eine Zahl gedacht (!) und je eine halbe Karte in Gedanken gewählt. Niemand weiß außer Ihnen, welche Karten es sind. Damit jede Spur verwischt wird, mischen Sie bitte die Karten noch einmal gründlich."*

Dann wenden Sie sich einem (irgendeinem) der beiden Zuschauer zu und sagen: *"Bitte, mein Herr, nehmen Sie das Kartenpaket, gehen Sie in die Ecke (oder in ein anderes Zimmer), und suchen Sie die Kartenhälfte heraus, die Sie sich gemerkt haben. Niemand darf diese vorläufig sehen, stecken Sie sie deshalb in Ihre Tasche, dann geben Sie mir die übrigen Karten zurück."*

Nachdem es geschehen ist, überreichen Sie die restlichen Karten dem zweiten Zuschauer und bitten ihn, ebenso seine Kartenhälfte aus dem Paket herauszusuchen und in die Tasche zu stecken. Dann sagen Sie: *"Bitte, legen Sie Ihre Karten verdeckt (mit der Rückseite nach oben) auf den Tisch. Danke. Hier sind also die beiden Kartenhälften, die völlig unbeeinflußt von zwei Personen gewählt worden sind, und deren Identität für uns noch immer ein Geheimnis ist. Bitte, drehen Sie jetzt beide Kartenhälften um!"*

Das Staunen wird nicht gering sein, wenn es sich herausstellt, daß die Hälften genau zueinander passen, also, daß beide Zuschauer die Hälften ein- und derselben Karte gewählt haben. Das Kunststück können Sie sofort wiederholen, wobei wieder die Hälften einer (wenn auch diesmal einer anderen) Karte erscheinen.

Wenn Sie jetzt nach der Tricktechnik suchen, kann ich Sie beruhigen: Dieses ist eines der problemlosesten Kunststücke. Sie brauchen nichts anderes zu tun, als die Prozedur so durchzuführen, wie es eben geschildert wurde. Das Ergebnis stellt sich automatisch ein, ohne Ihr Zutun, vorausgesetzt, daß Sie alles so gemacht haben, wie es hier beschrieben wurde.

Natürlich möchten Sie wissen, warum es so ist. Nun, hier die Erklärung: Es handelt sich um zwölf Kartenhälften. Wie oft sie gemischt werden,

spielt überhaupt keine Rolle. Ein Zuschauer teilt sie in zwei ungleiche Päckchen. Wenn also in dem einen Päckchen 4 Karten sind, müssen in dem anderen 8 sein; und wenn in dem einen 5 sind, sind in dem anderen zwangsläufig 7 Karten. (Dieser Gedanke darf bei den Zuschauern nicht auftauchen, deshalb das viele Mischen, und das viele Gerede über die „gedachten" Zahlen und „gedachten" Karten.)

Wenn Sie die (erneut gemischten) Karten dem einen Zuschauer einzeln zeigen und auf den Tisch legen, werden die Karten dadurch automatisch umgezählt! Wenn er sich die (sagen wir:) vierte Karte gemerkt hat (denn soviel Karten waren in seinem Päckchen), wird diese Karte nach dem Umzählen automatisch die neunte von oben. Da Sie aber die letzte Karte nicht auf, sondern unter das Päckchen legen (beim Aufschaufeln), wird seine gemerkte Kartenhälfte die achte von oben. Acht ist aber die Zahl des zweiten Zuschauers (wenn der erste 4 Karten in seinem Päckchen hatte, waren in dem zweiten Päckchen 8 Karten). So muß sich der zweite Zuschauer zwangsläufig dieselbe Kartenhälfte merken! (Er merkt sich also nicht die zweite Hälfte derselben Karte, sondern dieselbe!) Deshalb dürfen unter den verwendeten Karten keine sein, bei denen man die beiden Hälften voneinander klar trennen kann, wie z. B. der Joker oder das Pik As. Kleinere Unterschiede werden nicht bemerkt, wie z. B. bei Herz 7. Jeder von den beiden weiß, daß er sich die (z.B.) Herz 7 gemerkt hat, wählt also eine Hälfte dieser Karte aus dem Paket.

Dieses Kunststück gehört zu den besten und Überraschendsten Kartentricks. Der Erfolg ist Ihnen sicher.

STRANGER CARD

Effekt

Der Magier zeigt 6 Karten vor und der Zuschauer wählt davon frei eine Karte. Es stellt sich heraus, daß diese die einzige Karte ist, die ein andersfarbiges Rückenmuster hat als die übrigen 5 Karten.

Zubehör

Sechs beliebige, aber verschiedene Karten. Drei davon mit rotem und drei mit blauem Rückenmuster.

Vorbereitung

Arrangieren Sie die Karten so, daß die Rückenmuster abwechselnd rot – blau – rot – blau usw. liegen. Drehen Sie das so entstandene Päckchen mit der Bildseite nach oben.

Vorführung

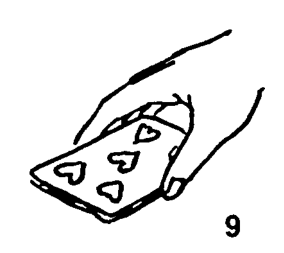
Dies ist einer der frechsten aber trotzdem (oder vielleicht eben deshalb) wirkungsvollen Effekte der Kartenmagie. Sichtbare Magie in Reinkultur, weit entfernt vom „Ziehen-Sie-eine-Karte"-Schema. Obwohl die hier folgende Erklärung sehr ausführlich ausfällt, ist die Vorführung wirklich ein Kinderspiel. Folgen Sie bitte den Erläuterungen mit den Karten in der Hand.

Sie halten das Kartenpäckchen mit der Bildseite nach oben und breiten die Karten fächerartig aus. Erklären Sie, daß fünf Karten eine gleichfarbige Rückseite haben, während die sechste ein andersfarbiges Rückenmuster hat. Nun schließen Sie das Päckchen und legen die Karten einzeln und langsam von oben nach unten (d.h., von der Bildseite unter die unten liegende Rückseite). Bitten Sie jemanden, bei einer beliebigen Karte „Halt„ zu rufen. Betonen Sie, daß er (der Zuschauer) eine völlig freie Wahl hat und seine Entscheidung auch ändern kann. Wenn der Zuschauer „Halt!„ ruft, fragen Sie, welche Karte er meint, und legen dann diese Karte bildoben auf den Tisch.

Nun zeigen Sie, daß die übrigen Karten alle das gleiche Rückenmuster aufweisen. Dazu nehmen Sie die Karten in die rechte Hand, wie in Abb.9. Drehen Sie die Hand mit der Handfläche nach oben (Abb.10) und zeigen den Zuschauern die Rückseite des gut egalisierten Päckchens. Sagen wir, es ist zufällig ein blauer Rücken. Sie drehen die Hand wieder um (Abb.9), ziehen mit dem linken Daumen und Zeigefinger die oberste (also auf der Bildseite sichtbare) Karte ab und legen diese bildoben auf den Tisch. Dies ist ein frecher Griff, da nicht die gezeigte (unterste), sondern die oberste Karte hingelegt wird; so seltsam es klingen mag, wird diese Täuschung auch von erfahrenen Magiern schwerlich bemerkt. Sie können die Wirkung noch erhöhen, wenn Sie beim Hinlegen die Rückseite dieser ersten Karte den Zuschauern "wie zufällig„ blicken lassen. (Vorsicht! Nicht direkt zeigen, nur zufällig "blitzen" lassen!)

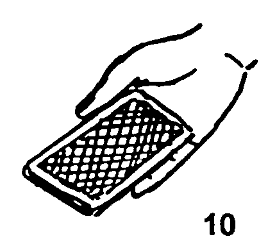
Nun drehen Sie die Hand wieder um, und zeigen den Zuschauern erneut die Rückseite der untersten Karte. (Siehe Abb. 10. Diese Rückenkarte

haben die Zuschauer auch zuerst gesehen, sie haben aber den Eindruck, daß sie jetzt die nächste Karte zu sehen bekommen haben.) Bringen Sie die Hand wieder in die Position wie in Abb.9, ziehen mit der linken Hand die nun oberste Karte ab und legen diese auf die vorher hingelegte Karte. Vorsicht dabei, man darf die Rückseite nicht sehen, da diese eine andere Farbe trägt!


9

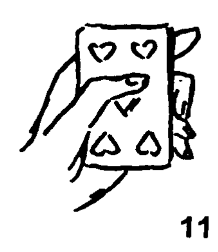
Jetzt zeigen Sie wieder die Rückseite des Päckchens (Abb.10), dann ziehen Sie die nächste obere Karte ab und legen sie auf den Tisch. Die Rückseite sollte dabei „blitzen", die Zuschauer sehen in unserem Falle wieder ein blaues Rükkenmuster. Dann wird wieder die Rückseite des Päckchens gezeigt (Abb. 10) und die nächste Karte abgezogen. (Rückseite nicht sehen lassen!) Nun haben Sie nur eine Karte in der Hand, die Sie von der Rückseite vorzeigen und hinlegen.

Es wurden also scheinbar die Rückseiten der fünf Karten gezeigt, in Wirklichkeit aber immer ein- und dieselbe Kartenrückseite. Die Täuschung ist aber vollkommen, besonders durch das „Blitzenlassen„ einiger Karten beim Hinlegen. Der Zuschauer darf nun die von ihm wirklich frei gewählte Karte umdrehen, sie hat eine andersfarbige Rückseite, in unserem Beispiel rot. Er hat also die einzige „fremde„ Karte im Päckchen gewählt.


10

ꕥ

Wenn Sie die Täuschungsmanöver erweitern möchten, können Sie wie folgt verfahren:

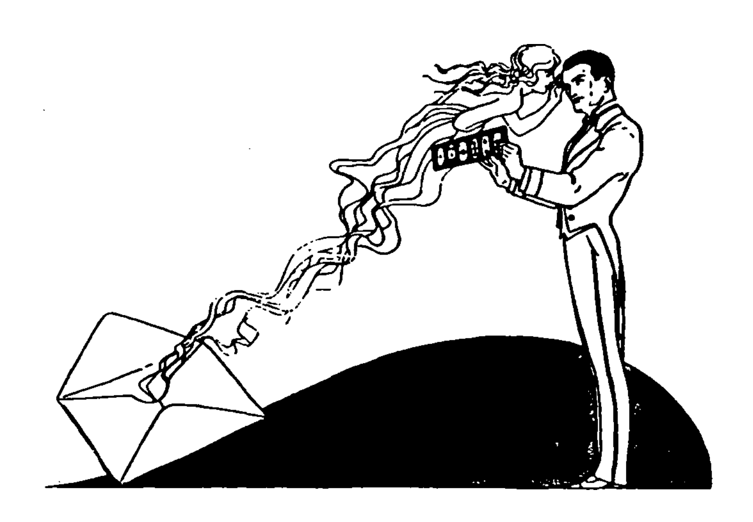

11

Nachdem die Kartenrücken vorgezeigt worden sind und die fünf Karten in einem Paket auf dem Tisch liegen, nehmen Sie dieses Paket - bildoben - in die linke Hand. Halten Sie die Karten so, wie beim Verteilen (Abb. 11). Schieben Sie mit dem Daumen die oberste (Bildseite) Karte in die rechte Hand und drehen sofort beide Hände mit der Handfläche nach unten, so die Rückseite der

einzelnen Karte in der rechten Hand und die Rückseite des Paketes in der linken Hand zeigend. Drehen Sie beide Hände wieder mit der Handfläche nach oben und legen Sie gleichzeitig aus jeder Hand eine Karte auf den Tisch. Die aus der linken Hand hingelegte Karte ist natürlich die oberste (Bild-) Karte, und die Rückseite dieser Karte wurde nicht gezeigt, aber die Zuschauer haben den Eindruck, daß sie diese gesehen haben.

Zeigen Sie die nächsten zwei Karten in gleicher Weise. Schließlich zeigen Sie die Rückseite der einzelnen Karte, die in der linken Hand verblieben ist. Dem Anschein nach wurden die Rückseiten aller 5 Karten gezeigt (und sogar immer 2 Karten gleichzeitig) und alle haben dieselbe Farbe. Nun kann der Zuschauer die gewählte Karte (die "fremde") umdrehen.

Noch ein Tip: Es ist vorteilhaft, wenn z.B. drei rote Karten mit blauem Rückenmuster und drei schwarze Karten mit rotem Rückenmuster verwendet werden oder umgekehrt. Dann können Sie von der Bildseite erkennen, welche Rückenfarbe jede einzelne Karte hat und Ihren Vortrag evtl. danach richten.



PSYCHIC CARD TRICK

Hier nun ein Kunststück, das Sie zwar auch im kleinen Kreis vorführen können, das aber auch auf der größten Bühne glänzend ankommt.

Effekt

Eine Anzahl Briefumschläge, in jedem ein halbes Dutzend Spielkarten, werden an verschiedene Zuschauer verteilt. Jeder Zuschauer wählt eine Karte aus dem Umschlag und steckt diese in seine Tasche. Danach zeigt der Magier sechs Tafeln; auf jeder Tafel sind mehrere Karten befestigt. Während der Vorführende die Tafeln einzeln vorzeigt, bittet er die Zuschauer, welche die Karten gewählt haben, sich zu melden, wenn sie ein Duplikat ihrer gewählten Karte auf der Tafel erblicken. Also, nicht die Karte nennen, sondern nur "Ja" sagen oder die Hand heben. Sobald sich ein Zuschauer meldet, nennt der Magier sofort die Karte, an die der Zuschauer denkt. Dieses wird solange wiederholt, bis alle gedachten Karten genannt worden sind.

Zubehör

Sie benötigen zu diesem äußerst visuellen Kartentrick sechs große Tafeln (40 x 12 cm) an denen jeweils 5 verschiedene Spielkarten aufgeklebt sind. Sie können diese aus starker Pappe ausscheiden und eventuell farbig (am besten schwarz) bekleben, bevor die Karten darauf geklebt werden. Jede Tafel muß auf der Rückseite mit einem kleinen, farbigen Punkt versehen sein. Dieser Punkt, der jeweils an einem Ende der Tafel angebracht wird, dient dazu, die Lage der Tafel und dadurch die Reihenfolge der daraufklebenden Karten zu kennzeichnen. Richten Sie alle Tafeln so aus, daß sich die Punkte jeweils auf derselben Seite – von Ihnen gesehen links – befinden.

Weiterhin benötigen Sie fünf Briefumschläge, in denen jeweils 6 verschiedene Karten sind. Es ist gleichgültig, welche Karten es sind, sie sollten nur alle verschieden und möglichst bunt durcheinandergemischt sein. Diese Karten sind die genauen Duplikate der Karten auf den Tafeln. Die Umschläge werden mit Bleistift numeriert von 1 bis 5. Diese Numerierung können Sie später weglassen (wegradieren), sie dient nur dazu, Ihnen am Anfang das Prinzip des Tricks zu erläutern und das Einstudieren zu erleichtern.

Der psychologische Block, der das Erkennen der Tricktechnik erschwert, liegt darin, daß die Zuschauer annehmen, auf jeder der vorgezeigten Tafeln seien jeweils die Karten eines einzigen mitwirkenden Zuschauers sichtbar. In Wirklichkeit befindet sich aber auf jeder Tafel je eine Karte aus jedem Umschlag. Wenn Sie die Tafeln untereinander legen wie in

Abbildung 12 und den Umschlag Nr. 1 öffnen, müssen im Umschlag die Duplikate der Karten liegen, die an den Tafeln jeweils an der ersten Stelle (in Abbildung 12 mit 1 gekennzeichnet) aufgeklebt sind. Hinter dieser Karte befindet sich hinten jeweils der farbige Punkt. An der zweiten Stelle (in Abb. mit 2 gekennzeichnet) sind die 6 Karten aufgeklebt, deren Duplikate sich im Umschlag Nr. 2 befinden. An der dritten Stelle (in der Mitte der Tafel) sind die Duplikate der Karten aus Umschlag Nr. 3, auf der vierten Stelle die aus dem Umschlag Nr. 4, und schließlich auf der letzten Stelle die Duplikate der Karten aus dem Umschlag Nr. 5.

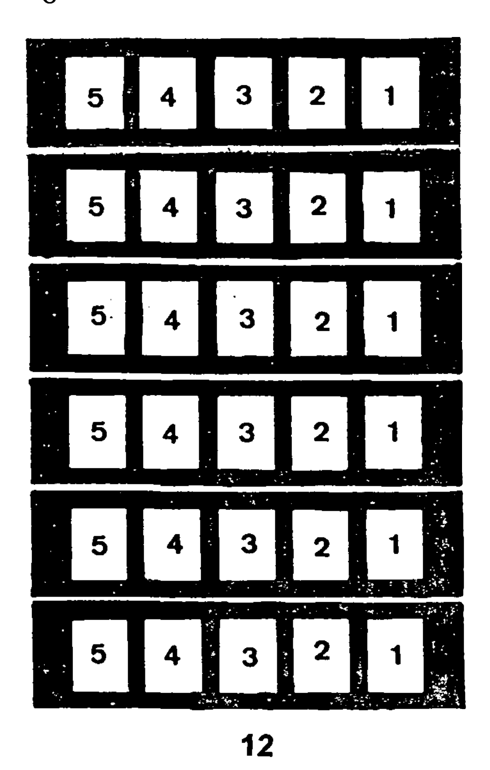
Vorführung

Nehmen Sie erst die Umschläge zur Hand. Erzählen Sie, daß Sie fünf Umschläge haben, in denen sich jeweils sechs Karten befinden, bunt durcheinandergemischt. Öffnen Sie einen Umschlag, nehmen Sie die Karten heraus und zeigen Sie diese aufgefächert vor. Legen Sie die Karten wieder in den Umschlag zurück. Verteilen Sie die 5 Umschläge an fünf Zuschauer und bitten Sie dieselben, die Karten aus dem Umschlag zu nehmen und jeweils eine davon in Gedanken zu wählen. Jeder Zuschauer soll nun die von ihm gewählte Karte in seine Tasche stecken, so, daß niemand sieht, um welche Karte es sich handelt. Die restlichen Karten sollen die Zuschauer in den Umschlag zurücklegen und diesen wiederum in eine andere Tasche stecken.

Halten Sie die Umschläge beim Verteilen in ihrer ursprünglichen Reihenfolge und merken Sie sich genau, welcher Zuschauer welchen Umschlag bekommen hat. Sie numerieren die Zuschauer in Gedanken mit den Nummern durch, die auf den Umschlägen zu sehen sind. Wenn Sie beim Verteilen von links nach rechts gehen, können Sie sich ganz leicht merken, daß der Zuschauer mit dem ersten Umschlag, der also ganz links vor Ihnen steht, der "Zuschauer Nummer Eins" ist. Der nächste ist "Zuschauer Nr. 2" usw. Der letzte, der ganz rechts steht ist der "Zuschauer Nummer 5". Das ist alles was Sie sich merken müssen. Alles andere geschieht fast automatisch.

Sobald sich diese entschieden und die gewählten Karten, sowie die Umschläge in ihre Taschen gesteckt haben, nehmen Sie eine Tafel zur Hand und zeigen sie den Zuschauern vor. Es ist gleichgültig, welche Tafel es ist, Sie können diese in beliebiger Reihenfolge vorzeigen. Wichtig ist nur, daß Sie die Tafel so halten, daß sich der farbige Punkt unter Ihrem

linken Daumen befindet, dann steht nämlich die Tafel in der richtigen Lage.



12

Bitten Sie die Zuschauer, falls jemand von ihnen seine gewählte Karte auf dieser Tafel sieht, laut "Ja" zu sagen oder nur stumm die Hand zu heben. Er soll also die Karte nicht nennen, nur ein Zeichen geben, daß er seine Karte sieht. Sobald sich einer der Zuschauer meldet, sagen Sie ihm: *"Diese Tafel dient dazu, damit Sie sich besser auf Ihre Karte konzentrieren können. Bitte, denken Sie scharf an Ihre gewählte Karte! Sagen Sie bitte nichts, nur denken Sie, möglichst intensiv an die Karte, die Sie in Gedanken haben."*

Nach einer Weile nennen Sie die gedachte Karte. Bitten Sie den Zuschauer sofort, seine gewählte Karte aus der Tasche zu nehmen, und allen Anwesenden vorzuzeigen. Verfahren Sie so weiter, immer eine neue Tafel vorzeigend, bis Sie alle gedachten Karten "erraten" haben.

Ihre Aufgabe ist ganz leicht. Sobald sich einer der Zuschauer meldet und anzeigt, daß er seine gewählte Karte sieht, wissen Sie sofort, welchen Umschlag er bekommen hat. Der Zuschauer ganz links hat den Umschlag Nr. 1, der nächste den Umschlag Nr. 2 usw.. Sie wissen also, welche Nummer Sie dem betreffenden Zuschauer in Gedanken gegeben haben. Ist es also der Zuschauer Nummer 1, so ist seine gewählte Karte die, die ganz links (an der ersten Stelle), also dort, wo sich der farbige Punkt hinten befindet, auf der Tafel befestigt ist. Das heißt, die erste Karte. Meldet sich der Zuschauer Nr. 2, so kann es sich nur um die Karte auf der zweiten Stelle (rechts neben der ersten, von der Tafelrückseite her gesehen)

auf der Tafel handeln. Beim Zuschauer Nr. 3 ist das die Karte an der dritten Stelle (Mitte der Tafel), beim Zuschauer Nr. 4 ist es die vorletzte (die zweite Karte von rechts) und beim Zuschauer Nr. 5 handelt es sich um die Karte, die sich ganz rechts, also auf der fünften Stelle auf der Tafel befindet. Sie brauchen jeweils nur einen Blick auf die Tafel zu werfen, und können sofort die "gedachte" Karte des Zuschauers nennen.

Sie kennen bereits die Karte, wenn sich der Zuschauer meldet. Mit etwas Routine können Sie sich aber merken, welcher Zuschauer welche Karte gewählt hat, ohne vorerst etwas zu sagen. Erst, wenn Sie alle 5 Karten herausbekommen haben, legen Sie die Tafeln weg. Treten Sie einzeln zu den mitwirkenden Zuschauern, schauen Sie ihnen in die Augen und nennen dann jeweils die gewählten Karten, als ob Sie erst jetzt ihre Gedanken lesen würden. Die Wirkung auf die Zuschauer ist enorm groß.

Damit sind wir am Ende dieses Tutors angelangt. Die Kunststücke auf diesen Seiten bilden eine bunte Mischung aus verschiedenen Genres der Kartenkunst. Sie sind erfahrungsgemäß alle sehr publikumswirksam und haben den Vorteil, daß man sie alle ohne große Vorbereitungen und ohne schwierige Griffe vorführen kann. Auch verlangen sie keine Gehirnakrobatik. Sie haben also ein gutes Repertoire an praktischen Kunststükken.

Sollten Sie weitergehendes Interesse an ähnlich praktischen Kartenkunststücken haben, lassen Sie es bitte wissen. Vielleicht wird dann irgendwann ein zweiter (oder auch ein dritter?) Tutor mit ähnlichem Inhalt erscheinen.

Homepage: http://astorsmagic.de

Sagen Sie uns Ihre Meinung per E-Mail: astorvj@t-online.de. Sie können interessante Preise gewinnen

Notizen

Notizen


ASTOR